

>God Mode On



Zerstören Cheats die Multiplayer-Szene?

Eine Frage der Ehre

Das Internet mit seiner Multiplayer-Vielfalt wird für immer mehr Spieler zur zweiten Heimat. Neuerdings liegt ein Schatten über der heilen Online-Welt: Cheater kämpfen mit unfairen Mitteln und bringen die Szene in Rage.

Markus kann durch Mauern sehen. Er weiß, dass hinter der nächsten Ecke ein Gegner kauert, die Waffe im Anschlag. Und Markus schäumt vor Wut. Denn was er gerade ausprobiert, ist Betrug. Betrug auf

dem neusten Stand der Technik: Der Grafikartentreiber der Firma Asus schaltet die Texturen in 3D-Actionspielen durchsichtig, ohne dass das Spiel es verhindern könnte. Markus ist wütend, weil er weiss, dass Cheats wie dieser in letzter Zeit immer häufiger im Netz zum Einsatz kommen. Und das sorgt für gewaltigen Zündstoff. Denn in der selbstbewussten Fangemeinde ist das Benutzen von Spielhilfen eine Frage der Ehre. »Ich spiele fair, und das erwarte ich auch von anderen« – so wie Markus denken viele, und beschwören düstere Visionen von einem Netz voller Betrüger. Bedrohen Cheats die Zukunft der Online-Spiele?

Fehlersuche

Der Hightech-Treiber ist nur die neueste Variante einer altbekannten Technik. Was die Spieler als Cheats (englisch »to cheat«: betrügen, schwindeln) kennen, ist für den

Programmierer ein »Debug Command«: Ein kleiner Befehl, der beim Auffinden von Fehlern hilft. Stellen Sie sich vor, Sie sollen als Betatester die zwölfte Mission von *Age of Empires 2* auf Herz und Nieren prüfen. Im Prinzip müssten Sie nun die ersten elf Levels durchspielen, um überhaupt zu Ihrem Einsatzort zu gelangen. Weil das Zeitverschwendung ist, hat der Programmierer eine Taste so belegt, dass Sie direkt zur Mission springen können. Wenn die Testphase vorbei ist, werden die Schummelcodes wieder entfernt. Zumindest theoretisch. Denn heutzutage finden viele der Debug Commands ihren Weg in die Verkaufsversion – und werden zu Cheats.

Artenreiche Spezies

Wenn Cheats Lebewesen wären, dann würden Biologen sie mit Feuereifer in Unterarten einteilen. Denn der gemeine Schummeltrick kann in unzähligen Varianten



Ein typischer Fun-Cheat: Indiana Jones wird zu Guybrush Threepwood.



auftreten. In freier Wildbahn trifft man am häufigsten auf den God Mode: Der Spieler wird unverwundbar, weil das Spiel die Variable für die Lebensenergie nicht mehr verändert. Sehr weit verbreitet sind auch die Gegenstands-Cheats, die auf Befehl Waffen, Schlüssel oder Objekte herbeizaubern. Andere Schummel-Spezies erlauben es, durch Wände zu gehen, frieren die Gegner ein oder lassen Geld in der Kasse klingeln. Alle diese Cheats funktionieren wie Viren, die den natürlichen Ablauf im Organismus Spiel umgehen. Sie springen gezielt die richtige Stelle im Programmcode an und verändern dort ein paar Zahlen – schon steht eine störende feindliche Kampfeinheit mehr auf dem Schlachtfeld.

Alibi für Schlamperei

Die Jagd auf die Cheats ist nicht nur purer Selbstzweck – die Nachfrage ist groß, denn knackig schwere Spiele treiben selbst Profis an den Rand des Wahnsinns. Die Schummelleien haben sich als unverzichtbare Helfer für Unerfahrene etabliert. Das wissen auch die Hersteller – deshalb bleiben die Codes absichtlich drin, werden sogar extra eingebaut. Und von einigen Firmen als willkommenes Alibi genutzt. Anstatt den Schwierigkeitsgrad mühevoll auszubalancieren, verweisen die Designer flugs auf Schummelbefehle. Spiel zu schwer? Dann benutzt doch den Cheat! Gleiches gilt für Technik-Probleme. Take 2 rät in der Hilfs-

datei zu **Fakk 2** dreist: »Wenn ein Bug das Weiterspielen unmöglich macht, können Sie selbst in die nächste Mission wechseln.« Es folgt eine Anleitung zum Levelsprung. Solche Tipps schon in der Dokumentation reduzieren den Ansturm auf die Hotlines.

Das Mehrspieler-Dilemma

Dass Cheaten seit den harmlosen Anfängen zum Konfliktthema geworden ist, liegt an einer eher jungen Entwicklung: der Popularität von Multiplayer-Partien über das Internet. Im Solo-Spiel muss noch jeder mit sich selbst ausmachen, ob er sich per Cheat Vorteile erkaufte, im Netz betrifft es alle. Denn wo es auf gleiche Voraussetzungen und Fairness ankommt, zerstört ein Cheater die Spielbalance. Und den Spielspaß: Wenn man in 3D-Shootern chancenlos stirbt, bei Strategie-Gefechten von erschummelten Armeen überrannt wird, dann herrscht Frust statt Freude. Das Thema bringt das Blut der Betroffenen in Wallung. Am Schlimmsten hat es die Fangemeinde von **Counterstrike** erwischt: Dort kursiert eine regelrechte Cheat-Paranoia. Die Anhänger des 3D-Actionspiels führen einen heiligen Krieg gegen die heidnischen Betrüger, der längst aus dem Ruder geraten ist.

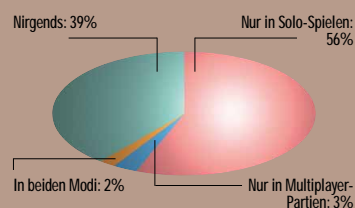
Krieg im Netz

Öl ins Feuer geschüttet wird in den zahlreichen Diskussionsforen. Wer gerade wieder von einem vermeintlichen Betrüger in Grund und Boden geschossen wurde, macht seinem Unmut dort Luft – mit meist recht kräftigen Worten. Die Klage über Cheater ist allgegenwärtig und schürt die Hysterie. Weil niemand weiß, ob der Gegenspieler nur ein guter Schütze ist

Leser-Feedback

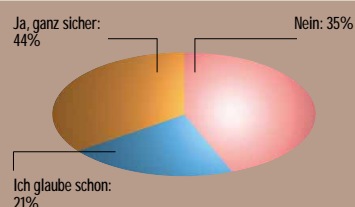
Wie schlimm sind Cheats?

»Wo finden Sie Cheaten in Ordnung?«



Ergebnis: Wenn's keinen anderen stört, hat die Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer nichts gegen Cheats. In Multiplayer-Spielen hört der Spaß dann allerdings auf.

»Haben Sie im Internet schon mal gegen einen Cheater gespielt?«



Ergebnis: Die Plage ist im Netz weit verbreitet: Fast zwei Drittel der Online-Spieler glauben, schon mal Bekanntschaft mit einem Schummler gemacht zu haben.

Quelle: Umfrage unter 2.500 Lesern auf www.gamestar.de

oder doch mit Zielhilfen arbeitet, wähen inzwischen viele Spieler die Schummler hinter jeder Ecke. Nach einem überraschenden Bildschirmtod liegt der böse Ausdruck leicht auf der Zunge: »Cheater!« Solche Anschuldigungen können sich unter **Counterstrike**-Experten, wo die Ehre ei-



Der berühmte Cheat-Treiber von Asus macht die Texturen beliebiger 3D-Spiele einfach durchsichtig.

Wie sicher sind Top-Spiele?

Half-Life & Mods



Gibt es Cheats? Ja, viele. Neben den programminternen Tricks existieren im Netz zahlreiche Konsolenscripts, Models und andere Profi-Cheats. Wie sicher sind Partien? Sehr unsicher. Es erscheinen zwar regelmäßig besser geschützte Versionen von Half-Life und der Mod Counterstrike, aber im Netz tauchen praktisch täglich neue Mogeleyen auf.

Diablo 2



Gibt es Cheats? Im Programm selbst nicht. Es sind aber in kürzester Zeit Trainer-Tools aufgetaucht, die den eigenen Helden zum übermächtigen Supermann machen. Wie sicher sind Partien? Im offenen Battlenet sehr unsicher, dort tummeln sich jede Menge Schummler. Das geschlossene Battlenet ist bisher vorbildlich cheatfrei geblieben.

Age of Empires 2



Gibt es Cheats? Ja, viele. Die eingebauten Cheats lassen sich für Mehrspielerpartien deaktivieren. Im Internet kursieren daneben auch verschiedene Trainer. Wie sicher sind Partien? Relativ sicher. Hersteller Ensemble hat viel Zeit in das Schließen von Schlupflöchern investiert. In der AoE-2-Szene ist Cheaten nicht sehr verbreitet.

Unreal Tournament



Gibt es Cheats? Ja, viele. Selbstgemachte Tricks wie Models und Scripts werden zwar längst nicht so oft eingesetzt wie in Counterstrike, sind aber durchaus vorhanden. Wie sicher sind Partien? Relativ sicher. Im Moment ist es in der Szene ruhig, es tauchen nur selten Cheater auf. Theoretisch gibt's aber die gleichen Löcher wie in Counterstrike.

nes der wichtigsten persönlichen Güter ist, schnell zu Kleinkriegen auswachsen. Hinter den bitteren Worten steckt oft genug die Wut über die eigene Ohnmacht. Denn gegen die Cheater kann man am eigenen Ende des Netzwerks praktisch nichts tun, schlimmer noch: Man kann sie im Spiel noch nicht mal zweifelsfrei erkennen.

Reiz und Abscheu

Der Ärger über die Multiplayer-Betrüger ist verständlich. Weil durch Tricks gute Ergebnisse ohne Aufwand zu erreichen sind, wertet das eigene Leistung ab. Was ist ein tagelang erspielter **Diablo 2**-Held wert, wenn jeder einen solchen Supermann in Sekunden erschummeln kann?

Was nützt einem Scharfschützen sein Talent, wenn auch Anfänger durch Tricks mit jedem Schuss treffen? Wie Doping im Sport verzerren Cheats den Wettbewerb. Die Gegenseite, die Befürworter der Schummeleien, kämpft nicht mit Argumenten, sondern mit Emotionen. Cheats sind eine Verlockung, der man nur allzu leicht erliegt: Sei es aus Lust am Erfolg (»Ich bin der Beste!«) oder simpler Bequemlichkeit (»Ich will nicht wochenlang üben«).

Der häufigste Anreiz dürfte aber schlicht und einfach Neugierde sein. Wie sehen die höheren Levels aus, wie spielt sich das mit einem mächtigen Charakter? Solchen Versuchungen geben auch Profis nach; schließlich muss man ja wissen, wie

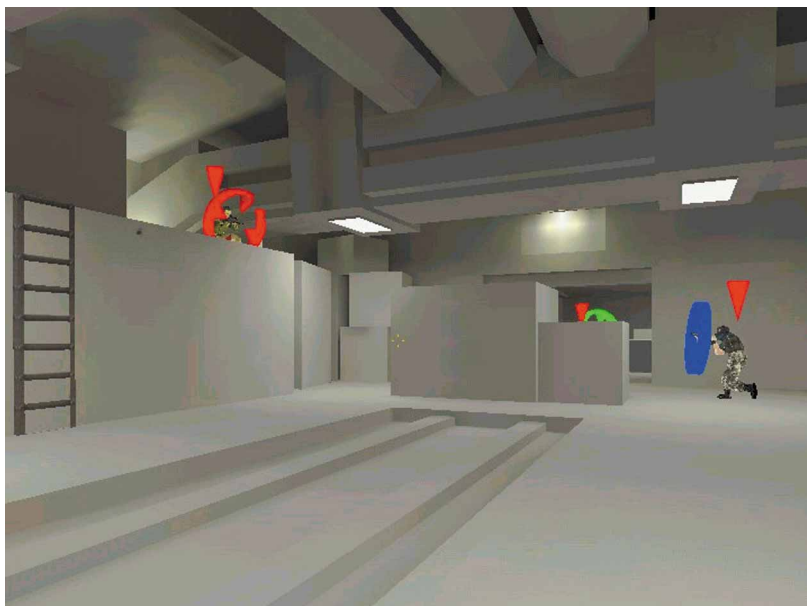
der neue Cheat eigentlich wirkt. Weil solche Experimente viele Online-Matches ruinieren, fürchtet die Netzgemeinde um den Ruf ihres Hobbies. Diese Angst ist nicht ganz unberechtigt; Netz-Veteranen haben schon 1997 miterlebt, wie Playerkiller mit gecheaten Helden das erste **Diablo** im Battlenet zur Spielspaß-Hölle gemacht haben.

Tricks im Eigenbau

Die Entwickler haben schon relativ früh auf das Problem reagiert und Cheats im Mehrspieler-Modus deaktiviert. Doch das kuriert nur Symptome, keine Ursachen. Findige Bastler erschaffen sich längst eigene Hilfsmittel. Halbwegs erfahrene Spieler finden und verändern mit einem Hex-Editor die wichtigen Stellen direkt im Programmcode. Profis programmieren sogenannte Trainer, die automatisch die Dateien manipulieren. Das größte Problem der Entwickler ist aber hausgemacht: Die Firmen sind stolz darauf, dass ihre Spiele konfigurierbar sind und sich leicht erweitern lassen. Nur deshalb gibt es beliebte Modifikationen wie **Team Fortress Classic**, nur dadurch können Fans ihre eigenen Figuren basteln und ins Spiel einbauen. Je offener der Programmcode, desto anfälliger ist er auch für Mogeleyen. Doch weil die Extras ein Spiel populär machen und lang am Leben halten, nehmen die meisten Hersteller das Cheat-Problem in Kauf.

Totale Sicherheit?

Die Flut an selbstgemachten Cheats ist längst nicht mehr so einfach einzudämmen. Minh Le etwa, der Projektleiter von **Counterstrike**, kann nur die schlimmsten Löcher stopfen: »Ich schalte Konsolenbe-



Counterstrike-Cheat: Ohne Wand-Texturen und mit riesigen roten Pfeilen erkennt man Gegner leichter.



In Age of Empires 2 erscheinen per Cheat beispielsweise Cobra-Autos.

fehle und Scripts ab, aber fortgeschrittene Sachen wie die Treiber-Cheats sind kaum zu verhindern.« Hier müssten die Hersteller ran. Doch ein Spiel auf undichte Stellen abzuklopfen, kostet Zeit und Geld. Und am Ende kann sich niemand sicher sein, ob findige Hacker nicht doch eine Schwachstelle entdecken. Kann man Spiele einbruchssicher machen? Minh Le antwortet: »Ich bin sicher, dass es irgendwie geht, aber so ein Titel braucht eine sehr lange Testphase.«

Selbstreinigung

Inzwischen versucht die Online-Gemeinde, sich selbst zu helfen. Bei Turnieren herrschen strikte Anti-Cheat-Regeln. Die größte deutsche Online-Liga, die DeCL, gibt das Spiel verloren, wenn ein Teammitglied beim Tricksen erwischt wird. In privaten Ligen geht's häufig noch härter zu. Cheater werden gesperrt, aus dem Clan geworfen oder öffentlich geächtet. Das Problem dabei: Der Betrug muss erst mal bewiesen werden. Wenn ein Schummeler enttarnt ist, kann er leicht aus dem Spiel entfernt werden. Zu

verhindern, dass er überhaupt hineingelangt, ist dagegen praktisch unmöglich. Die bislang einzig sichere Möglichkeit gibt Blizzard mit dem Closed Battlenet vor. Hier liegen alle Spieldaten sicher auf den Rechnern der Firma; um Daten zu verändern, müsste man sich schon dort einhacken. Das ist bisher nicht passiert. Noch nicht.

Gemeinsamer Feind

Zumindest die Reaktionen im Fall von Asus' Cheat-Treiber lassen für die Zukunft hoffen. Als die Grafikkarten-Firma im Juli den Treiber ankündigte, ging ein Protestschrei durchs Internet. Asus bekam Angst vor der eigenen Courage und veröffentlichte Anfang August einen faulen Kompromiss: Die Cheat-Befehle waren offiziell deaktiviert, aber noch

im Treibercode enthalten. Es verging ein Tag, dann standen gehackte Treiber im Internet, uneingeschränkt funktionstüchtig auch auf Nicht-Asus-Karten. Doch die wurden von der Online-Gemeinde in seltenem Einmütigkeit geächtet – und verschwanden erstaunlich schnell von der Bildfläche. Asus zeigt sich nach dem Experiment reumütig. »Im nächsten Treiber werden die Extra-Funktionen nicht mehr enthalten sein«, verspricht Holger Schmidt von Asus Deutschland. Den Misserfolg der Crack-Versionen führt er auf die geballten Proteste zurück: »Anscheinend war der Druck der Online-Communities zu groß.« Gut möglich. Es mag aber auch daran gelegen haben, dass der Cheat-Treiber zum Spielen doch nicht taugt: Die Grafik wird damit zu unübersichtlich. **CS**



Da stimmt was nicht: Dieser Diablo-2-Charakter wurde künstlich aufgepupst, kein einziger Wert ist real.



Greg Street ist bei Ensemble Studios verantwortlicher Designer für die Szenarien von Age of Empires 2 und dem Addon Conquerors.

Interview mit Greg Street, Designer bei Ensemble

GameStar Greg, warum baut Ensemble überhaupt Cheats ein?

Greg Street Cheats machen Spaß. Sie erhöhen die Lebensspanne eines Programms. Der Spieler erfährt nach ein paar Wochen die Codes und hat dann einen Grund, das Spiel noch mal zu starten. Das ist wie bei Ostereiern: Jeder entdeckt gerne versteckte Bonbons. Ein anderer Vorteil von Cheats liegt darin, dass unsere Missionsdesigner ihre

Karten schnell testen können, indem sie sich massenhaft Rohstoffe geben. Skrupellose Leute versuchen natürlich, die Cheats auch in Matches zu aktivieren, in denen sie eigentlich ausgeschaltet sind. Obwohl wir

viele Beschwerden über Trainer für Age of Empires 2 hatten, hat bisher noch keiner in Multiplayer-Partien funktioniert.

GameStar Ist das Hacken von Mehrspieler-Matches ein Problem?

Greg Street Absolut! Viele Hacker haben viel Muße und betrachten es als Herausforderung, in ein System einzubrechen. Wir erkaufen nur etwas Zeit, indem wir es Hackern so schwer wie möglich machen. Unsere Programmierer sind ein hinterlistiges Volk, deshalb bricht ein Multiplayer-Match sofort ab, wenn die Daten in zwei Spielen nicht mehr zusammenpassen. Die große Mehrheit der Spieler will aber sowieso durch eigenes Können gewinnen, nicht durch unfaire Tricks.

GameStar Wird es jemals vollkommen sichere Online-Spiele geben?

Greg Street Es ist unmöglich, den Programmcode hundertprozentig sicher zu machen. Aber wenn das ganze Spiel auf einem privaten Server des Herstellers abläuft, dann haben Hacker keine Möglichkeit, ihre gecheateten Daten dort einzusetzen.

GameStar Woher stammen eigentlich die Namen eurer Cheatcodes?

Greg Street »Cheese Steak Jimmy's« ist zum Beispiel unser Spitzname für ein Restaurant hier im Ort, in dem es (Überraschung!) Käsesteaks gibt. Andere Cheatcodes beziehen sich auf unsere Autos, Haustiere und die Abenteuer gewisser Teammitglieder auf der Electronic Entertainment Expo.